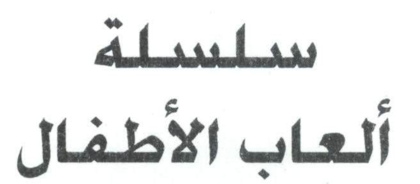




تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجوهرى

مكتبة الإيمان
المنصورة - أمام جامعة الأزهر
ت : ٣٥٧٨٨٢

وضع الشىء فى مكانه

* الأدوات المستخدمة:

أى أدوات متاحة يمكن الحصول عليها بسهولة.

* طريقة الأداء:

يسلم لطفلين أو أكثر بعض الأدوات الموجودة بصفة عشوائية ودون اختيار ويطلب منهم البحث عن أماكن مبيت هذه الأدوات مع مراعاة ترتيبها ترتيباً جيداً دون أن يظهر منها شىء وتكرر اللعبة على شكل فريقان من الأطفال وتحديد ما هو أسرع وأدق فى ترتيب الأدوات وتخبئتها فى أماكنها.

* تحديد الفائز:

الفريق الفائز هو الذى يضع الأدوات فى أماكنها بدقة وفى زمن أقل من الفريق الآخر.

*****



إصابة الهدف

❋ الأدوات المستخدمة:

سلة ذات قاعدة عريضة ـ قطع كرتون.

❋ طريقة الأداء:

يقف الأطفال فى دائرة ويمسك كل منهم بقطعة كرتون عليها اسم لفاكهة أو لعبة، ويقف أحد الأطفال داخل الدائرة ومعه السلة ويدور فى الدائرة ثم يقف أمام أحد زملائه ويقول: أنا أريد هذه التفاحة؟ أو هذه اللعبة؟ وعلى الطفل الذى يحمل الصورة التى تدل على ذلك يلقى بالكرتونة داخل السلة ويجرى، ويجرى وراءه الطفل الذى يحمل السلة ويتحاوران داخل وخارج الدائرة ووضعها على الأرض.

❋ تحديد الفائز:

إذا أدرك الطفل الذى يحمل السلة الطفل الذى وضع الكرتون بالسلة قبل أن يتبادلا الأماكن يعتبر فائز.

❋❋❋❋❋


موز

التنشين والرماية

* الأدوات المستخدمة:

أعمدة ـ أطواق ـ لوحة للتنشين.

* طريقة الأداء:

توضع اللوحات على الأعمدة ويقف الأطفال فى مواجهة اللوحة التى ترمز إليه وعند إشارة البدء يبتعد الأطفال عن الأعمدة ثم يأخذون فى رمى الأطواق فى محاولة إدخالها فى الأعمدة وفى حالة عدم توافر الأعمدة يمكن استعمال زجاجات بلاستيك فارغة بعد ملأها بالرمال وبعد ذلك من ينجح فى إصابه الهدف يجرى ليحمل العمود الخاص به ويختبىء ويطلب من الأطفال معرفة اسم الطفل المختبىء وما يحمله العمود.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى يصيب الهدف ويختبىء ولم يتعرف عليه أحد يعتبر فائزاً.

*****



الفوز بالمكان

* الأدوات المستخدمة:

دوائر ـ صفارة.

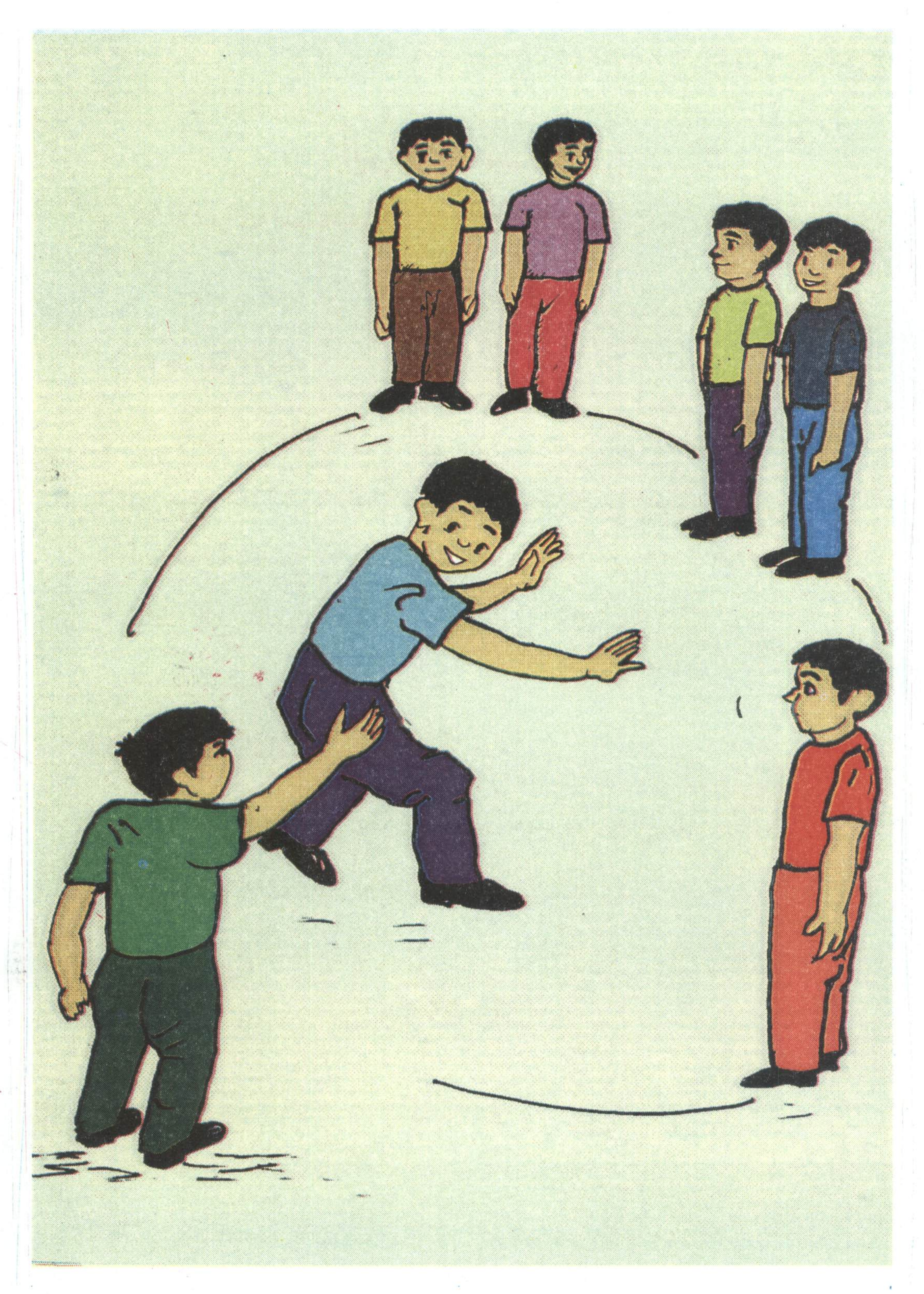
* طريقة الأداء:

يقف الأطفال على شكل دائرة وعند إشارة البدء يجرى الأطفال رافعين الذراعين جانباً حول الدائرة وعند سماع صفارة القائد يخفصون أذرعهم وهكذا باستمرار، مع العِلم بأن هناك طفل يجرى خارج الدائرة ويقوم بلمس أحد الأطفال والذى يجرى فى الاتجاه المعاكس للطفل الأول.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى يصل منهم إلى المكان الخالى أولاً يفوز به (المكان الخالى هو مكان الطفل الملموس داخل نطاق الدائرة).

*****



الجرى بين الأعمدة

* الأدوات المستخدمة:

دوائر من الأعمدة.

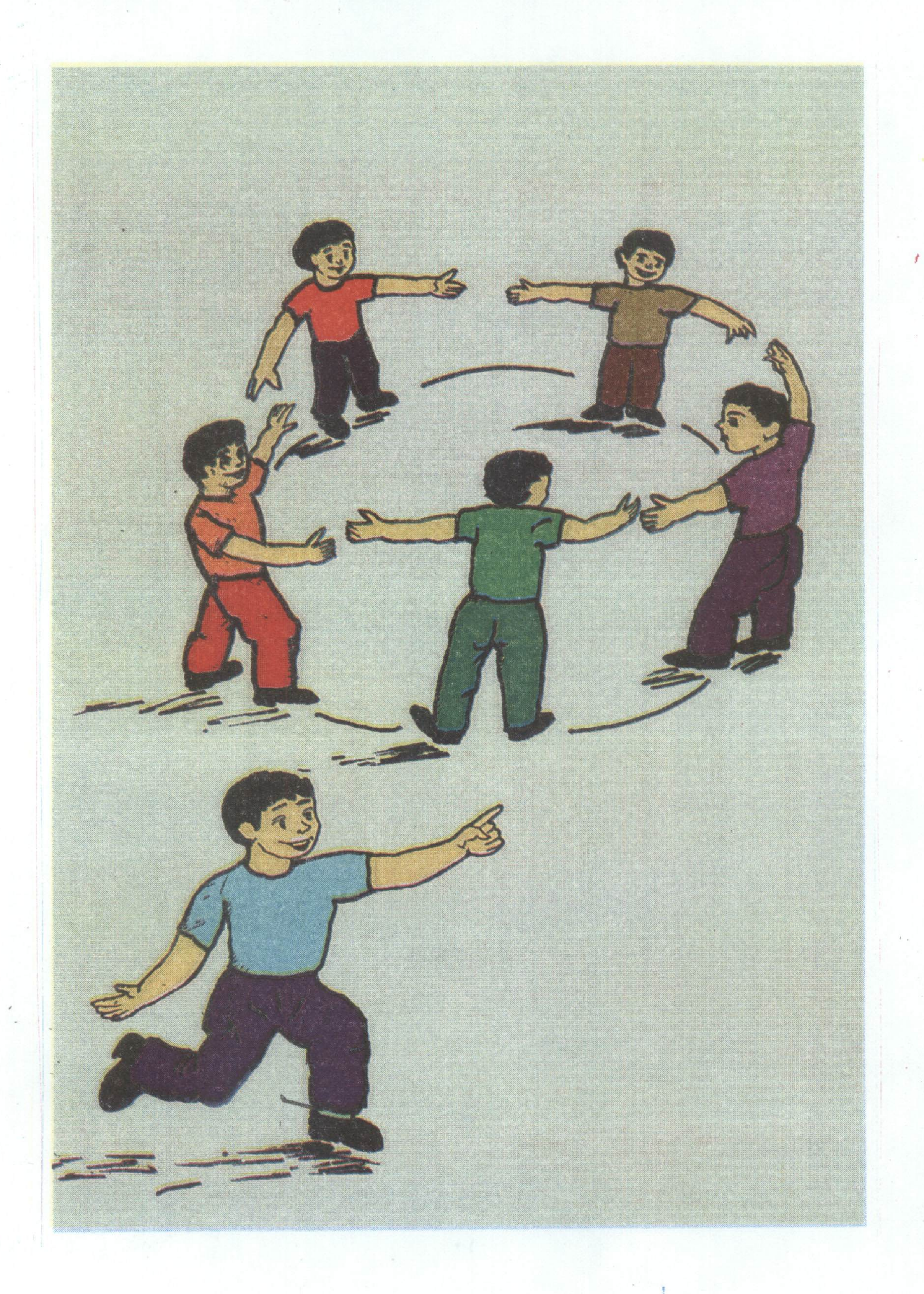
* طريقة الأداء:

يقف الأطفال زوجياً على شكل دائرة من الأعمدة بحيث يتركون مسافة بين كل طفل وزميله ووجههما لداخل الدائرة ويقوم طفلان بالجرى وراء بعضهما سواء داخل الدائرة أو بين الأعمدة وعندما يلحق أحدهما بالآخر وقبل أن يمسك به يقوم الأخير بالوقوف أمام الطفل الأول من طفلى «زوجى» الأعمدة وعلى الطفل الثانى أن يترك مكانه ويجرى ليطارد الآخر وهكذا.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى يصل للمكان الخالى أولاً يعتبر فائزًا باللعبة.

*****



أين الخـــاتم

* الأدوات المستخدمة:

خاتم، عمله من النقود، أداة بديلة.

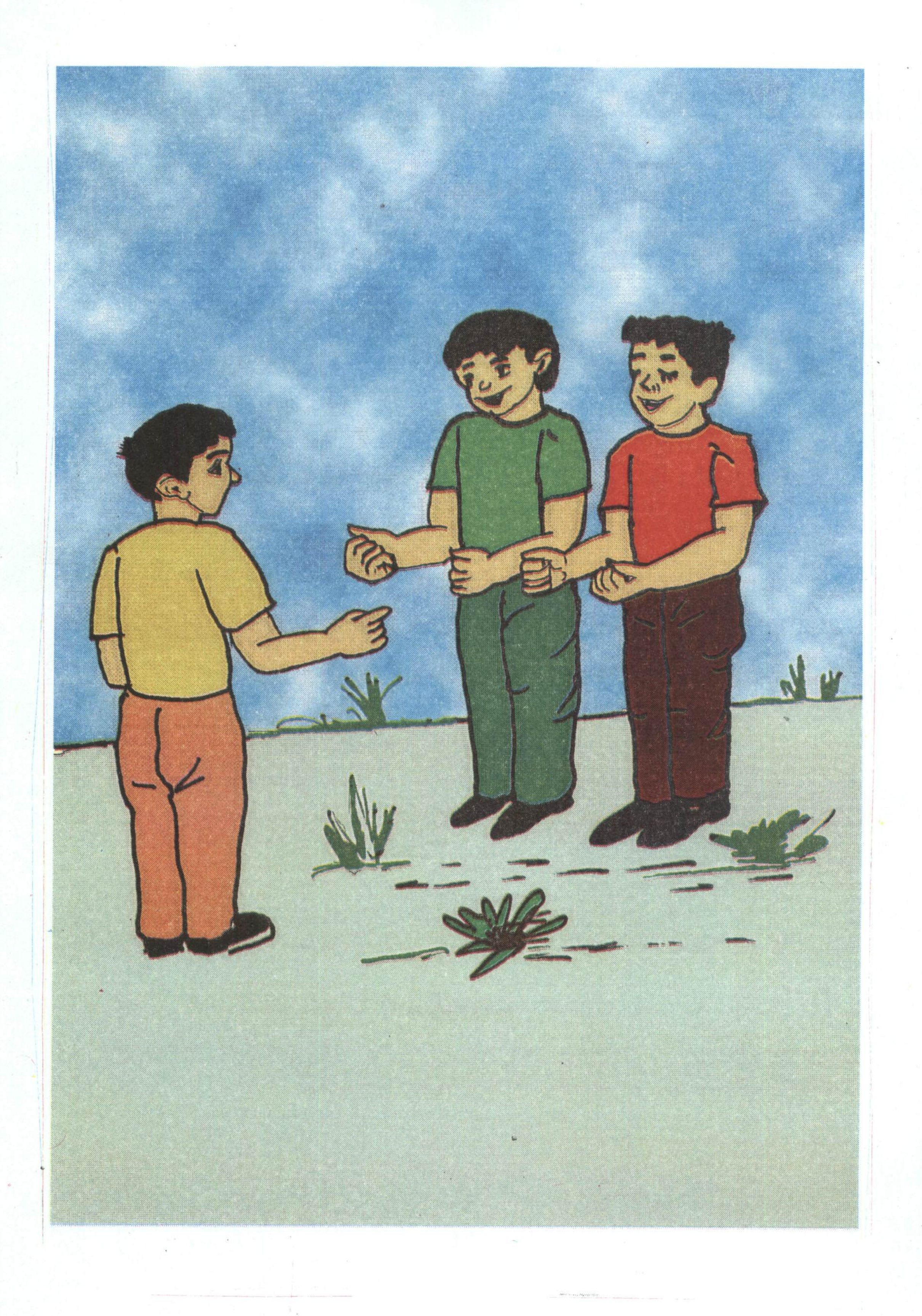
* طريقة الأداء:

يقف الأطفال على شكل دائرة ويخفون فى أيديهم خاتماً أو عملة من النقود (أداة بديلة) وهذا الخاتم يدور بين الأطفال ليخبئه بيده اليمنى ويستدعى كل حين طفلاً من خارج الدائرة لينظر إلى أيديهم المغلقة ليخمن أين الخاتم مع تبادل عمل المجموعات.

* تحديد الفائز:

الطفل الفائز من يكون تخمينه مضبوط ويعثر على الخاتم مع الطفل الذى يشير إليه.

*****



نار وماء

* الأدوات المستخدمة:

لعبة ما متفق عليها.

* طريقة الأداء:

يقوم القائد المسئول عن اللعبة المتفق عليها بشرح اللعبة جيداً للأطفال وبعد ذلك ينتشر الأطفال فى المكان المحدد للعب ثم يخفى أحد الأطفال اللعبة المتفق عليها ويبدأ عدد من الأطفال البحث عن هذه اللعبة بتوجيه من الذى أخفاها بأن يقول «ثلج. برد. ماء» إذا كانت اللعبة بعيدة المنال يقال «تلسع. نار. حر» إذا كانت قريبة والذى يجد اللعبة يقوم بإخفائها.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى يعثر على اللعبة المخباه يعتبر فائز.

*****



رقم الإيداع بدار الكتب المصرية ٨٣٧٤ / ١٩٩٧

دار النصر للطباعة الإسلامية
٢ - شارع نشاطي شبرا القاهرة
الرقم البريدي ـــ ١١٢٣١